

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES PARA EL JUEGO DE ROL

Andrea Coronel

Tableros (N.º 10), pp. 4-5, octubre 2019. ISSN 2525-1589

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/tableros>Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

Figura 1. Sostén de las piezas

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES PARA EL JUEGO DE ROL

Andrea Coronel | andrea-coronel@hotmail.com.ar

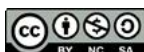
Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

El desarrollo del proyecto se originó al detectar que los accesorios para el juego de rol limitaban la experiencia, las posibilidades de estimulación y el desarrollo de la creatividad en los niños y, además, que los juguetes de construcción tridimensional no contemplaban esta área de juego. Por esta razón, la propuesta busca introducir en el mercado una nueva alternativa lúdica.

El producto presenta la dinámica de un disfraz que está compuesto por un chaleco con parte delantera y trasera y, una máscara, todos poseen una trama formada por vínculos de forma semicónica que funcionan como sostén de las piezas de goma eva que poseen esta misma trama, pero con agujeros para el encastre a presión [Figura 1]. Estas plantean cuatro tipologías de personajes: un dragón, un monstruo, un superhéroe y un robot. Cada uno tiene un esquema de color que los identifica y una misma división estructural. Esta distribución permite combinar piezas o intercambiarlas siempre que pertenezcan al mismo sector, por ejemplo, se pueden ubicar pectorales de dragón, hombros de robot, cintura de superhéroe y alas de monstruo. Lo mismo sucede con la máscara [Figuras 2 y 3].

El diseño le permite al niño tener un papel activo en la experimentación, transformando y combinando los elementos para crear simbologías mediante las estructuras, por eso se ofrecen piezas figurativas de distintos personajes que proponen una misma distribución constructiva y que permiten el uso racional, crítico y creativo de los recursos y los conocimientos [Figuras 4 y 5].

Si bien podemos encontrar en el mercado gran cantidad de disfraces, máscaras y accesorios que le posibilitan a los niños imitar un personaje de ciencia ficción o un oficio de la vida cotidiana, no existen aquellos que inviten a experimentar con las posibilidades de crear uno propio. De esta manera, el niño va ganando, poco a poco, confianza y autoestima al utilizar figuras que reconoce, y a su vez desarrolla la imaginación y la creatividad, ya sea de manera individual o colectiva.





Figuras 2 y 3. Máscaras



Figuras 4 y 5. Disfraces

